

# Watten

4 spelers

33 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Wees het eerste team dat 3 van 5 slagen wint in een ronde, of bluf tegenstanders tot opgeven.

## OPZET

- Gebruik een 33-kaartendek met 4 spelers in twee koppels.
- Deel 5 kaarten uit per speler (3 dan 2).
- De deler en partner komen stiekem overeen over de troefkleur en troefrang (Schlag).

## SCORE

- 3 slagen winnen levert 2 spelspunten op (meer als de inzet verhoogd was).
- Een team dat opgeeft, geeft 2 spelspunten af.
- Het eerste team dat 15 of 18 spelspunten heeft, wint het spel.

*Tip: Beheers geheime signalen met je partner om slagen te coördineren zonder te spreken.*

## AAN DE BEURT

- Speel een willekeurige kaart; er is geen kleurbekennisplicht.
- Drie Kritische kaarten ranken altijd het hoogst ongeacht troef.
- Elk team mag de inzet verhogen; tegenstanders moeten accepteren of opgeven.

Watten is een geliefd slagenspel uit Beieren en de Oostenrijkse Tirol, beroemd om zijn unieke systeem van drie permanent hoge kaarten die Kritische worden genoemd en zijn traditie van geheime signalen tussen partners. Het is een van de meest cultureel significante kaartspellen in de Alpiene regio.

## Doel

Wees het eerste team dat 3 slagen van 5 wint in een ronde, of bluf tegenstanders tot opgeven. Het eerste team dat het doelantal spelspunten over meerdere rondes haalt, wint.

## Vorbereitung

1. **Spelers:** 4 spelers in twee koppels.
2. **Dek:** 33-kaartendek (speciale Beierse of Oostenrijkse patroonkaarten, of een standaard dek aangepast met 7 tot en met aas plus één 6).
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 5 kaarten, uitgedeeld in een groep van 3 en dan 2.
4. **Troef bepalen:** De deler en de speler rechts van hem komen stiekem overeen over de troefkleur en de troefrang (de Schlag), die samen de hoogstgerangschikte kaarten bepalen.

## Kaartenrangorde

1. **Kritische:** Drie kaarten die altijd het hoogst ranken ongeacht troef: de harten heer, de 7 van klokken (of ruiten) en de 7 van eikels (of klaveren).
2. **Hauptschlag:** De kaart die zowel de troefkleur als de gekozen rang heeft, is de hoogste kaart na de Kritische.
3. **Overige Schlag-kaarten:** De resterende drie kaarten van de gekozen rang volgen daarna.
4. **Troefkaarten:** Kaarten van de troefkleur staan boven niet-troefkaarten.

## Spelverloop

1. **Leiden:** De speler links van de deler leidt een willekeurige kaart.
2. **Geen kleurbekennisplicht:** Spelers mogen elke kaart uit hun hand spelen bij elke slag.
3. **Slagen winnen:** De hoogstgerangschikte kaart volgens de rangorde wint de slag.
4. **Verhogen:** Elk team mag voorstellen de inzet te verhogen tijdens het spel. Het tegenovergestelde team moet accepteren of opgeven.
5. **Signaleren:** Partners mogen geheime gezichtsuitdrukkingen en gebaren gebruiken om over hun kaarten te communiceren, wat een toegestaan en verwacht onderdeel van het spel is.

## Scoren

---

- **Een ronde winnen:** Het team dat als eerste 3 slagen wint, scoort 2 spelpunten (of meer als de inzet verhoogd was).
- **Opgeven:** Een team dat opgeeft, geeft 2 spelpunten af aan de tegenstanders.
- **Speeldoel:** Het eerste team dat 15 of 18 spelpunten bereikt (afhankelijk van lokale regels) wint.

## Tips en strategieën

---

- Beheers de signaalconventies met je partner om slagen te coördineren zonder te spreken.
- Verhoog de inzet agressief als je Kritische of de Hauptschlag hebt om tegenstanders tot opgeven te dwingen.
- Bluf met een verhoging bij een zwakke hand om rondes te stelen, maar opgeroepen worden kost je veel.

## Tips & strategie

---

Signaleren is de ziel van Watten. Ontwikkel een betrouwbaar systeem met je partner en oefen in het lezen van de signalen van tegenstanders om hun plannen te doorkruisen.

Weten wanneer je moet verhogen versus wanneer je moet opgeven is de belangrijkste vaardigheid. Een goed getimed verhoging met gemiddelde kaarten kan meer punten opleveren dan een ronde uitspelen met sterke kaarten.